

La Garantie

REMARQUE: Lucasfilm Games (une filiale de LucasArts Entertainment Company) se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans le manuel à son gré et sans préavis.

Le logiciel et le manuel sont en copyright, tous droits réservés. Il est strictement interdit de copier, de reproduire ou de traduire le manuel ou le matériel ci-joint, sous quelque forme que ce soit et quelqu'en soit le support sans l'autorisation préalable et écrite de Lucasfilm Games.

Lucasfilm Games garantit les disquettes incluses avec le produit contre les vices de fabrication, dans des conditions normales d'utilisation et pendant les 90 jours à compter de la date d'achat (indiquée sur votre facture). Si l'une des disquettes est défectueuse et si le consommateur la renvoie à Lucasfilm Games conformément aux instructions du prochain paragraphe, Lucasfilm remplacera toutes les disquettes défectueuses gratuitement si elles s'avèrent défectueuses dans les 90 jours à compter de la date d'achat ou en échange de \$7.50 en dehors de la période couverte par la garantie.

Pour que votre disquette soit remplacée pendant la période couverte par la garantie, veuillez la retourner seule et en port payé à Lucasfilm Games (à l'adresse indiquée ci-dessous), accompagnée d'une preuve de la date d'achat, d'une explication du défaut, de votre nom et de votre adresse. Si la période de garantie a expiré, veuillez la retourner seule, en port payé à Lucasfilm Games (à l'adresse indiquée ci-dessous), accompagnée d'une preuve de la date d'achat, d'une explication du défaut, de votre nom et de votre adresse et d'un chèque de \$7.50. Lucasfilm vous enverra une autre disquette.

LE LOGICIEL, LES DISQUETTES ET LA DOCUMENTATION SONT VENDUS "EN TANT QUE TEL". NOUS NE GARANTISSONS EN AUCUN CAS LA COMMERCIALISATION DU PROLOGICIEL, NI SON UTILISATION DANS UN BUT PARTICULIER, IL N'Y AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT EXPLICITEMENT OU IMPLICITEMENT LE LOGICIEL, LES DISQUETTES OU LA DOCUMENTATION QUE CELLE QUI EST EXPLIQUEE DANS LE PARAGRAPHE PRECEDENT. VOUS ASSUMEZ A 100% L'UTILISATION, LES RESULTANTS ET LES PERFORMANCES DU LOGICIEL, DES DISQUETTES ET DE LA DOCUMENTATION. LUCASFILM NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENU DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, PARTICULIERS DERIVANT DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, MEME SANS RESTRICTION, D'ATTEINTE A LA PROPRIETE, ET, DANS LE CADRE DE LA LOI, DE BLESSURES A UNE TIERCE PERSONNE. TOUS LES ETATS N'ACCEPTENT PAS DE GARANTIES LIMITEES, SI TEL EST LE CAS, VOUS N'ETES PAS CONCERNE PAR LES RESTRICTIONS ET/OU L'EXCLUSION DE LA GARANTIE. VOUS AVEZ ALORS DES DROITS LEGAUX ET SPECIFIQUES, DEPENDANT DE CEUX DE VOTRE ETAT. NOUS PARTONS DU PRINCIPE QU'ACUNE SORTE DE RECLAMATION LEGALE NE PEUT EXCEDER LA SOMME PAYEE ORIGINELLEMENT PAR LUCASFILM GAMES.

Amiga is a registered trademark of Commodore-Amiga Inc. Itsy Ackbar, C1.5PO, Mini Indy, Little Luke Skywalker, Obi-Wan Jr., Mini R2-D2, Trooper Toddler, and Baby Vader are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Night Shift*, character names and all other elements of the game fantasy are trademarks of LucasArts Entertainment Company.

©1990 by Project Management Consultancy Limited.

™&©1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

Lucasfilm Games, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912

426108

NIGHT SHIFT™

Carte de Reference Pour Atari ST

LUCASFILM™
GAMES

Carte de Reference Pour Atari ST

Le Generique

Programmation de Jon Steele
d'Attention to Detail.

Conception des graphismes sur
ordinateur de Christopher M. Gibbs
d'Attention to Detail.

Bande sonore composée par Dawe
Lowe.

Conçu par Jon Dean de PCM, Jon
Steele, Christopher M. Gibbs et
Robert F. Gill d'Attention to Detail,
avec la participation d'Akila J.
Redmer de LucasArts
Entertainment Company.

Produit par le Vice-président de
Lucasfilm Games, Gregory D.
Hammond, par le PDG, Stephen D.
Arnold, le directeur général, Doug
Glen, le directeur de la production,
David Fox, le Directeur adjoint au
marketing, Kelly Flox, le directeur
au marketing, Stacey Lamiero et la
responsable des relations
publiques, Sue Seserman. Aide
administrative de Wandy Bertram,
Meredith Cahill, Alexa Eurich,
Paula Handricksen, Debbie Ratto,
Andreas Siegel et Lisa Star.

Superviseur: Kirk "Throck" Roulston

Testeur en chef: Howard "Bubba"
Harrison

Testeur principal sur ATARI ST:
James "Purple" Hampton

Testé par Mark "Goat" Cartwright,
Justin "P. Rockefeller" Graham,
Michael "Twinkle Toes", Kerry,
David "Mad Max" Maxwell et J.
"Fretless" White.

Egalement testé par Cyrill Kollock,
Tami Borowick, "Trouble" Brett
Barett, Wayne "Chung" Cline, Jim
Current, Ari Hollander, Aaron
"Bob" Muszalski, Joe "Cuppa"
Pinney, "Dirty" Dave Popovitch,
Wallace "The Wol" Poulter, Michael
"Duck" Stammle et Matt "Lestat"
Wood.

Conception du boîtier: Terry Soo Hoo
Règlement interne: Catalyst
Publishing

Guide de référence: Mark Shepard

Nous aimerions remercier plus
particulièrement Martin Green,
Jim Torjussen, Elaine Dean, Tony
Dwyer, Nalin Sharma, DJF, Sean
Dean, Lucy Heath, Alison Crook,
Gary Winnick, Harrison Fong, Matt
Hubbard, Clif & JoDee Crowder

Documentation de Project
Management Consultancy Ltd.

Travaillée par Judith Lucero et
Andrea Siegel.

Nos plus vifs remerciements à George
Lucas.

Le Contenu d'un Progiciel

Vous devez avoir deux disques
double face de 3 1/2", un article du
magazine "Toy Executive", un
décodeur IML, le règlement interne et
un guide de réparation et d'opération.

Le Debut

N.B.: nous vous conseillons de faire
des copies de sauvegarde de tous vos
disques et de mettre vos originaux en
lieu sûr. Comme les disques ne sont
pas protégés en copie, suivez les
instructions du guide de l'utilisateur
de votre ordinateur.

Vous pouvez jouer à partir du
disque dur (sauf sur 520 ST) ou à
partir de vos disquettes.

Pour Jouer a Partir de Disquettes

Allumez votre ordinateur ATARI
ST/STE, insérez le disque 1 dans
l'ordinateur. Le jeu chargera
automatiquement.

Pour installer Night Shift sur
disque dur, bootez l'ordinateur à
partir du disque dur. Lorsque le
bureau du GEM s'affiche, insérez le
disque 1 de Night Shift dans le lecteur
interne et double-cliquez sur l'icône du
lecteur A. Double-cliquez ensuite sur
l'icône INSTALL.TOS à l'intérieur de
la fenêtre du lecteur A. Suivez les
instructions à l'écran pour
l'installation. L'installation durera
quelques minutes.

Pour jouer à partir du disque dur,
double-cliquez sur l'icône du lecteur
sur lequel vous avez installé Night
Shift. Double cliquez ensuite sur le
dossier NIGHT puis double-cliquez sur
l'icône ILM.TOS. Le jeu chargera
automatiquement.

N.B.: si vous voulez sauvegarder
vos High Scores et les configurations
clavier su disquette, vérifiez que le
disque No. 2 n'est pas protégé en
écriture.

Si vous avez acheté la version sur
disquette simple-face et si votre
ordinateur ST/STE a un lecteur
interne double-face, vous pouvez
copier tous les fichiers des disques 2
& 3 de Night Shift sur une disquette
double-face formatée. Lorsque l'on
vous demandera d'insérer la disquette
2, insérez votre disquette double-face
(contenant les fichiers des disquettes
12 & 3).

Le Code de Sécurité

Industrial Might & Logic applique
des consignes de sécurité très strictes.
L'entrée est interdite à toute personne
étrangère au service.

Vous verrez un petit jouet à l'écran,
avec les deux disques ILM,
reproduisez le petit personnage.
Regardez ensuite la fenêtre du
décodeur IML correspondant à la
couleur répertoriée à l'écran. Utilisez
les touches fléchées pour modifier le
symbole des quatre fruits en haut de
l'écran jusqu'à ce qu'ils correspondent
à ceux de votre disque. Appuyez
ensuite sur Enter ou sur le bouton
de tir.

Les Contrôles de Jeu

Appuyez sur F2 pour visualiser le menu des options (vous n'y aurez pas accès dans le bureau de Frank Foreman, durant l'équipe de nuit, ni pendant la sauvegarde d'un High-score). Le menu est comme suit:

NO. OF PLAYERS (1)	Nombre de joueurs (1 ou 2)
PLAYER 1 CONTROL	contrôles pour joueur No.1
PLAYER 2 CONTROL	contrôles pour joueur No.2
PRACTICE FIRST SHIFT	entraînement pour la 1ère équipe
DONE	abandon du menu.

(1) Dans un jeu à 2 joueurs, vous jouerez à tour de rôle. Pour valider une option, utilisez les touches fléchées pour la mettre en évidence puis appuyez sur Enter.

LES SOUS-OPTIONS DE “PLAYER 1 CONTROLS/PLAYER 2 CONTROLS”

NEW: cette option vous permet de rédefinir les touches de contrôles clavier pour: **LEFT** (à gauche), **RIGHT** (à droite), **JUMP** (saut), **KICK LEFT** (coup de pied à gauche), **KICK RIGHT** (coup de pied à droite), **USE TOOL** (utilisation d'un objet) et **ENTER/EXIT THE TOOLIE MODE** (accès/abandon du mode Toolie).

Ces touches seront utilisées jusqu'à ce que vous cessiez de jouer à Night Shift.

RESET: pour collectionner les contrôles clavier par défaut.

DONE: pour revenir au menu précédent.

LOAD: pour charger et sélectionner des contrôles claviers sauvegardés précédemment sur disque.

SAVE: sauvegarde sur disque des contrôles clavier actuels. Ces contrôles seront automatiquement chargés à chaque fois que vous lancerez le jeu.

JOYSTICK 1: pour sélectionner le joystick 1 ou 2 pour le joueur 1 et/ou 2 (le choix actuel est affiché).

Lorsque vous jouez à Night Shift, vous pouvez utiliser les contrôles joystick ou clavier simultanément ou en alternance.

PRACTICE FIRST SHIFT: vous pouvez vous entraîner sans être limité dans le temps. C'est une excellente façon d'apprendre les ficelles d'IML sans pour autant devoir atteindre un certain quota. Appuyez sur F8 ou sur la touche ESC pour arrêter l'entraînement.

DONE: retour au mode démonstration.

Les touches de Fonction et de Contrôle

LES FONCTIONS	LA MANETTE DU JOYSTICK	LE CLAVIER
COURIR A GAUCHE	VERS LA GAUCHE	4
COURIR A DROITE	VERS LA DROITE	6
SAUTER	BOUTON DE TIR	8
UTILISER UN OUTIL	BOUTON DE TIR ET MANETTE VERS LE HAUT	5
DONNER UN COUP DE PIED A GAUCHE	MANETTE VERS LA GAUCHE ET LE BAS	1
DONNER UN COUP DE PIED A DROITE	MANETTE VERS LA DROITE ET LE BAS	3
ACCES AU MODE “Toolbox” (*) (boîte à outils)	BOUTON DE TIR ET MANETTE VERS LE BAS	BARRE D'ESPACE

(*) Lorsque vous activez le mode Toolbox, l'outil préalablement choisi se met à clignoter, vous ne pouvez pas alors maîtriser les actions de Fred et de Fiona. Utiliser le Toolie pour choisir un outil différent. C'est l'outil qui se trouve dans la fenêtre du milieu que vous pourrez utiliser par la suite. Vous reprendrez automatiquement contrôle de Fred ou Fiona en quittant ce mode.

En Mode "Toolbox" (boîte à outils)

LES FONCTIONS	LA MANETTE DU JOYSTICK	LE CLAVIER
SELECTION D'UN OUTIL	A GAUCHE OU A DROITE	4 ou 6 (touches fléchées)
FAIRE DE LA BICYCLETTE (*)	APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR PUIS ACTIONNEZ LA MANETTE VERS LA GAUCHE ET LA DROITE	5, puis 4 et 6 en alternance
POUR MODIFIER LE CODE DE SECURITE	VERS LA GAUCHE, LA DROITE, LE HAUT ET LE BAS	TOUCHEES FLECHEES
COMMENCER A TRAVAILLER	BOUTON DE TIR	BARRE D'ESPACE ou Enter
VOIR LES TRAVAUX A EXECUTER	—	F1
OPTIONS DE CONTRÔLE (après avoir donné le code)	—	F2
POUR JOUER EN (ou sans) MUSIQUE et/ou EFFETS SONORES	—	F6
REPRISE DU JEU	—	F8 ou Esc
ABANDON DU JEU	—	CTRL-C ou Alt-X
MODE PAL (50 Hz) ou NTSC (60 Hz)	—	F10

(*) Pour faire de la bicyclette, mettez vous devant puis actionnez la manette du joystick de gauche à droite à un rythme régulier. Vous pouvez également appuyer en alternance sur les touches de contrôle pour la droite et la gauche.

La Sauvegarde/ Le Chargement

Il n'y a pas d'options de sauvegarde ou de chargement, chacune des trente équipes a un code de sécurité unique (symbole des quatre fruits). Lorsque vous aurez travaillé avec succès dans un poste, votre directeur de la production, Frank Foreman, vous donnera le code de sécurité du poste suivant. Lorsque vous reprendrez ultérieurement le jeu, vous accéderez au premier poste et, là, vous pourrez modifier le code sécurité et choisir celui du poste voulu. (Pour reprendre une équipe précédente, il faudra appuyer sur F8 ou Esc avant de modifier le code).

N.B.: n'oubliez pas de noter les codes. Le jeu ne sauvegardera que la dernière équipe accomplie avec succès. Inutile de vous inquiéter pour l'équipe de nuit No.1, son code restera toujours celui que vous avez donné en début de jeu.